

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan jenjang yang berfokus pada pengembangan keterampilan siswa agar mampu menjalankan pekerjaan tertentu. Tujuan pendidikan SMK adalah membentuk lulusan yang siap memasuki dunia kerja, dipekerjakan, atau sebagai wiraswasta. SMK juga bertanggung jawab memberikan pengalaman dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai persiapan bagi peserta didik untuk terjun ke dunia usaha dan dunia industri (DUDI), sehingga mereka dapat bekerja secara efektif dan berkontribusi dalam pembangunan sektor ekonomi nasional.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada Agustus lalu, tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia pada tahun 2024 tercatat sebesar 9,01 persen lulusan SMK menjadi penyumbang pengangguran terbesar di Indonesia.<sup>1</sup> Ini terjadi karena adanya *mismatch* antara keterampilan yang diajarkan di sekolah vokasi dengan kebutuhan pasar kerja, sehingga pada kenyataannya *output*

---

<sup>1</sup> Detik.com, *Survei BPS 2024: Pengangguran di RI Paling Banyak dari Lulusan SMK*, 2024 <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7624800/survei-bps-2024-pengangguran-di-ri-paling-banyak-dari-lulusan-smk>, diakses pada 28 November 2024.

SMK belum mampu berkesesuaian dengan tuntutan dan perkembangan industri yang terus berubah, sehingga banyak lulusan yang kesulitan memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan keahlian mereka.<sup>2</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut, upaya yang dilakukan pemerintah untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keahlian yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri (DUDI) yaitu, merevitalisasi pendidikan SMK melalui inovasi pembelajaran dengan penerapan *Teaching Factory* (TEFA). TEFA merupakan model pembelajaran berbasis produk (barang/jasa) melalui sinergi sekolah dengan industri untuk menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan kebutuhan industri. Model ini menekankan bahwa produk yang dihasilkan dari kegiatan praktik memiliki nilai ekonomi atau potensi jual dan diterima oleh pasar. Pembelajaran TEFA dilakukan dalam ruangan dengan suasana menyerupai kondisi industri sesungguhnya. Tujuan TEFA di SMK untuk meningkatkan kesiapan kerja, menyelaraskan kompetensi, dan membentuk karakter kerja lulusan SMK sesuai dengan kebutuhan DUDI.<sup>3</sup>

TEFA SMKN 40 Jakarta pertama kali dimulai pada tahun 2020 dan kembali diaktifkan pada tahun 2024. Salah satu jurusan yang

---

<sup>2</sup> Liputan6.com, *Pakar Jelaskan Alasan SMK Penyumbang Pengangguran Tertinggi*, 2024 <https://www.liputan6.com/news/read/5627420/pakar-jelaskan-alasan-smk-penyumbang-pengangguran-tertinggi?page=2>, diakses pada 28 November 2024.

<sup>3</sup> Itjen Kemendikbud, *Mengenal TEFA*, 2024 <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/mengenal-tefa-teaching-factory-panduan-pengembangan-dan-pelaksanaan-model-pembelajaran-inovatif-di-smk/>, diakses pada 19 November 2024.

menerapkan TEFA dalam pembelajaran adalah jurusan Desain Komunikasi Visual. TEFA diterapkan pada kelas XI dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual, dengan fokus pada Desain Grafis Percetakan (DGP). Pembelajaran ini diarahkan untuk menghasilkan *output* berupa produk percetakan dalam hal ini produk unggulan yang dikembangkan dalam TEFA adalah *design custom* kaos DTF (*Direct to Film*). Pemilihan mata pelajaran ini didasarkan pada keputusan pihak sekolah karena relevansinya dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan teknis seperti mengidentifikasi dan menerapkan proses pengolahan desain grafis di industri percetakan baik penggunaan perangkat lunak desain maupun proses percetakan. Selain itu, dapat menumbuhkan kreativitas dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja melalui simulasi proyek nyata.

Namun dalam implementasinya, terdapat beberapa kendala. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan Guru DKV sekaligus Ketua TEFA di SMKN 40 Jakarta, ditemukan adanya mipersepsi terhadap konsep TEFA. Penerapan TEFA hanya berfokus pada pencapaian hasil akhir produk tanpa memperhatikan proses produksi dan evaluasi kemampuan peserta didik. Padahal, TEFA dirancang untuk menyeimbangkan pembelajaran teori dan praktik guna memberikan pengalaman industri yang komprehensif jadi selain menghasilkan produk, seharusnya peserta didik juga

memahami prosedur, manajemen produksi dan standar industri yang berlaku. Ketiadaan evaluasi yang jelas juga menjadi kendala dalam mengukur capaian pembelajaran serta mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik, yang berdampak pada terbatasnya umpan balik pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru DKV, diketahui bahwa dari 66 siswa kelas XI sebanyak 42 siswa belum mampu menyelesaikan produk TEFA. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal karena terbatasnya petunjuk pembelajaran. Dalam praktiknya, guru hanya menggunakan media presentasi (PPT), sumber dari internet, metode ceramah, diskusi. Padahal pembelajaran TEFA ini, mengharuskan siswa membuat produk, namun sebagian besar siswa masih tidak tahu mengenai langkah atau alur kerja yang harus dilakukan.

Salah satu faktor yang memperkuat kesulitan ini adalah belum terintegrasinya pembelajaran dengan kunjungan industri secara langsung. Minimnya pemahaman terhadap alur kerja industri menyebabkan pengalaman belajar siswa kurang terstruktur dan belum sesuai dengan standar profesional. Kondisi ini diperparah dengan tidak adanya jadwal praktik yang konsisten, sehingga kesempatan siswa untuk melatih keterampilan menjadi terbatas. Akibatnya, penguasaan kompetensi berlangsung lambat.

Hal tersebut didukung dengan hasil kuesioner yang dibagikan melalui *Google Form* sebagai bagian dari analisis kebutuhan awal kepada seluruh siswa kelas XI DKV. Dari 66 responden, sebanyak 30 siswa menyatakan bahwa proses pembuatan produk TEFA sangat sulit, 28 siswa menyatakan sulit, dan hanya 8 siswa yang menyatakan cukup mudah. Alasan siswa menyatakan sangat sulit dan sulit, karena mereka belum memahami langkah produksi secara menyeluruh, belum memiliki petunjuk yang memadai, serta merasa penyampaian informasi belum efektif. Selain itu, terbatasnya jam praktik membuat tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyelesaikan produk secara mandiri.

Hal ini sejalan dengan hasil kuesioner terkait kendala pembelajaran TEFA. Dari 66 responden, sebanyak 39 siswa memilih kendala utama adalah kurangnya bahan ajar, 5 siswa memilih kurang memahami penjelasan guru, dan 22 siswa memilih terbatasnya jam pelajaran praktik. Ini semakin menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar TEFA yang lebih sistematis, aplikatif, dan membantu siswa dalam proses produksi.

Dari penjabaran masalah di atas sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan yang dikemukakan oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yaitu:

*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*<sup>4</sup>

Definisi Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Sesuai definisi tersebut, Teknologi Pendidikan memiliki peran dalam mengatasi berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Salah satu solusi yang diterapkan melalui intervensi pada kawasan *creating*, yaitu menciptakan proses atau sumber teknologi tepat guna untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Dengan demikian, pengembang mengajukan anggapan dasar untuk membuat media yang dapat dijadikan petunjuk peserta didik dalam pembuatan produk TEFA melalui *jobsheet*.

*Jobsheet* merupakan salah satu pilar penting dalam TEFA. *Jobsheet* didefinisikan sebagai lembar kerja atau lembar kegiatan yang berisi informasi perintah dan petunjuk pengerjaan suatu proses kegiatan. *Jobsheet* dipilih untuk memfasilitasi peserta didik dalam praktik pembuatan produk *design custom* kaos dengan teknik percetakan DTF (*Direct to Film*). Sebagai bagian dari pembelajaran

---

<sup>4</sup> Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada media Group, 2016), h. 31.

berbasis praktik, *jobsheet* dirancang untuk melatih peserta didik dalam menangani tugas produksi dengan alur kerja yang lebih terstruktur, mengelola produksi, dan menjalani proses evaluasi yang lebih objektif. Kondisi belajar seperti inilah yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan praktik dan eksplorasi dalam menyelesaikan tugas yang relevan. Hal ini dapat mendorong kemandirian, dan membekali siswa dengan keterampilan yang relevan sesuai kebutuhan industri.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan *jobsheet* berbasis model *teaching factory* sebagai bahan ajar yang dapat membimbing siswa dalam memahami setiap tahapan produksi secara sistematis. *Jobsheet* ini dirancang untuk digunakan dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 40 Jakarta, khususnya pada materi Produk *Design Custom* Kaos DTF. Dengan adanya *jobsheet*, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih terstruktur, meningkatkan kemandirian dalam praktik, serta memahami alur kerja industri secara lebih mendalam, sehingga mereka lebih siap menghadapi dunia usaha dan dunia industri (DUDI).

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, Wijaya dan Hadromi (2021) Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Factory* Untuk Meningkatkan Kompetensi Keahlian *Body Repair* dan Karoseri Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

menunjukkan bahwa pembelajaran *Teaching Factory* dapat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan.<sup>5</sup> Adapun penelitian yang dilakukan oleh Waisnawa, Arsani dan Sutarna (2022) Pengembangan *Jobsheet* Berbasis *Teaching Factory* Dengan Model 4D sebagai Media Pembelajaran Praktek Bubut menunjukkan bahwa *jobsheet* dianggap layak dipergunakan dalam praktikum berbasis *Teaching Factory* dan mampu menghantarkan keterampilan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan pasar dan selaras dengan kebutuhan industri.<sup>6</sup>

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan diatas, maka diperlukan penelitian dengan judul **PENGEMBANGAN JOBSHEET BERBASIS MODEL TEACHING FACTORY UNTUK MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 40 JAKARTA** Penelitian ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV, dengan fokus Desain Grafis Percetakan (DGP) khususnya pada pembuatan produk *design custom* kaos DTF untuk siswa kelas XI jurusan DKV

---

<sup>5</sup> Sari, R. M., Wijaya, B. R., & Hadromi, H., *Penerapan Model Pembelajaran Teaching Factory untuk Meningkatkan Kompetensi Keahlian Body Repair dan Karoseri Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan* (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, 2021).

<sup>6</sup> Waisnawa, I. G. N. S., Arsani, I. A. A., & Sutarna, I. N., *Pengembangan Jobsheet Berbasis Teaching Factory Dengan Model 4D sebagai Media Pembelajaran Praktek Bubut*. (Jurnal Sinestesia, 2022).

SMK Negeri 40 Jakarta, sehingga seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian analisis masalah di atas, berikut merupakan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Bagaimana proses pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV di SMK Negeri 40 Jakarta?
2. Mengapa terjadi kesenjangan bahan ajar pada pembelajaran *Teaching Factory* mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV di SMK Negeri 40 Jakarta?
3. Bagaimana bahan ajar yang sesuai untuk pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV di SMK Negeri 40 Jakarta?
4. Bagaimana proses pengembangan *jobsheet* untuk memfasilitasi pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV di SMK Negeri 40 Jakarta?
5. *Jobsheet* seperti apa yang tepat digunakan untuk pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV di SMK Negeri 40 Jakarta?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini memfokuskan pada masalah dengan ruang lingkup yang dibahas sebagai berikut:

a. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah, maka penelitian ini memfokuskan bagaimana proses mengembangkan bahan ajar berupa *jobsheet* berbasis model *Teaching Factory* pada materi Konsentrasi Keahlian DKV kelas XI di SMK Negeri 40 Jakarta.

b. Materi

Materi yang dikembangkan yaitu produk *design custom* kaos DTF pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV yang berfokus pada bidang Desain Grafis Percetakan.

c. Sasaran

Pengembangan bahan ajar *Jobsheet* ini ditujukan kepada peserta didik kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 40 Jakarta.

d. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 40 Jakarta. Jl. Nanas II No.9, RT.9/RW.10, Utan Kayu Utara, Kec. Matraman, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13120

#### D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berupa *jobsheet* berbasis model *Teaching Factory* dalam pembuatan produk *design custom* kaos DTF pada mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 40 Jakarta.

#### E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penelitian ini mempunyai kegunaan bagi berbagai pihak sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat dalam teoritis yaitu:

- a. Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan bahan ajar berupa *jobsheet* untuk memfasilitasi belajar.
- b. Bagi guru dan siswa memberikan manfaat berupa referensi dan sumber mengenai bahan ajar yang variatif.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran *Teaching Factory* dalam pembuatan produk *design custom* kaos DTF melalui *jobsheet* yang telah dikembangkan.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran *Teaching Factory*, sehingga mempermudah siswa dalam pembuatan produk *design custom* kaos DTF dan hasil belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

